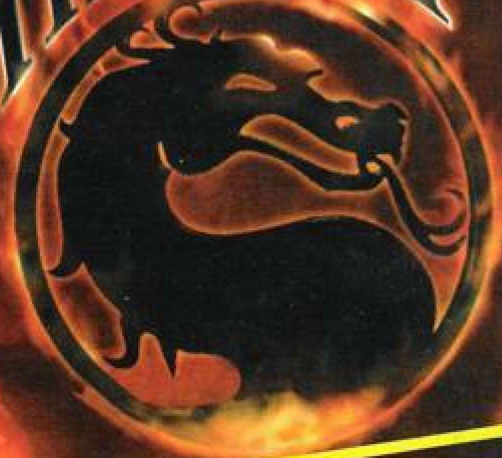


QUEM JÁ ESTÁ NA ESTRADA DOS NOVOS CONSOLES VAI PODER CURTIR UMA VERSÃO DEMOLIDORA DE MORTAL KOMBAT. TRILOGY É O JOGO MAIS COMPLETO DA SÉRIE. VEJA OS GOLPES NOVOS PARA ESSA VERSÃO

Mortal Kombat Trilogy é o Mortal Kombat definitivo. Traz todos os elementos de todos os jogos da série: MK, MK II, MK 3 e Ultimate MK 3. Os golpes que você encontra a seguir representam tudo que foi incluído em Mortal Kombat Trilogy além do UMK 3, inclusive lutadores. Rain e Noob Saibot também aparece em UMK 3 para SNes e Mega Drive, mas não tem Fatalities (só Brutalities). A versão para P.Station é completa, tem até os mestres, o que não acontece no Nintendo 64. Se existe algum código para isso ainda não é conhecido. Ainda há um personagem novo: o Chamaleon, ninja que se transforma em qualquer um dos ninja humanos.



CLASSIC SUB-ZERO

Fatality 2: →→→↓ + SA
Animality: ←←→↓ + SB
Friendship: ↓←←→ + CB
Babality: ↓←← + CA

KINTARO

Fireball: ←←→ SA
Grab and Smash: →→ SA
Taunt: ↓↓ + CB
Teleport Stomp: ↓↑

JADE

Returning Low Boomerang: ←←→ + SB
Pit: ←→↓ + RN

GORO

Fireball: ←←← SB
Spin: ←←→ CA
Grab and Smack: →→ SA
Roar: ↓↓ CB

SHANG TSUNG

Morphs (transformações)
Baraka: ↓↓ CB
Cage: ←←↓ + SB
Classic Sub-Zero: BL, BL, RN, RN
Cyrax: BL, BL, BL
Ermac: ↓↓↑
Goro: ←←← CB
Jade: →→↓↓ BL
Jax: →→↓ SB
MK2 Jax: ↓→← CA
Johnny Cage: ←←↓ SB
Kabal: SB, BL, CA
Kano: ←→ BL
MK1 Kano: gire o direcional no sentido horário
Kintaro: segure SB por 6 seg.
Kitana: →↓→ RN
Kung Lao: RN, RN, BL, RN
MK2 Kung Lao: ←↓← CA
Kurtis Stryker: →→→ CA
Liu Kang: gire o direcional no sentido horário
Mileena: RN, BL, CA
Motaro: →↓← SA
Nightwolf: ↑↑↑
Noob Saibot: →↓↓← CA
Rain: RN, ←, CB
Rayden: ↓←→ CB
MK1 Rayden: ←←→ RN
Reptile: RN, BL, BL, CA
Scorpion: ↓ ↓ → SB
Sektor: ↓→← RN
Shao Kahn: ←←→ CA
Sheeva: segure CB, →↓→, solte CB
Sindel: ←↓← CB
Smoke: →→ SB
Sonya Blade: ↓ + RN + SB + BL
Stryker: →→→ + CA
Sub-Zero: →↓→ SA

SHAO KAHN

Fireball: ←←→ SB
Shoulder Charge: ↓→ SB
Rising Shoulder Charge: ↓→ SA
Hammer: ←→ SA
Throw: →→ SA
Taunt: ↓↓ CB
Laugh: ↓↓ CA

LIU KANG

Shadow Bicycle Kick: carregue CB, ←→, solte CB



NIGHTWOLF

Red Shadow Shoulder: ←←→ + CA

MOTARO

Fireball: →↓← SA
Tail Sweep: ← + CB
Teleport: ↓↑
Grab and Smack: →→ SB

KANO

Psycho Roll: →↓→ + CB

SINDEL

Two Ground Fireballs: ←←→ + SB
Fly: ←←→ + CA
(aperte BL para pousar)
Fatality 2: RN, BL, BL, RN + BL (perto)

SEKTOR

Double Missile: ←←→ + SB
Pit: RN, RN, RN + ↓

NOOB SAIBOT

Soul Fireball: ↓→ SB
Shadow Throw: →→ SA
Teleport Slam: ↓↑

Fatality 1: ←←→→ CA
Fatality 2: ↓↓↑ + RN
Animality: ←→←→ CA
Friendship: →→← SA
(distância de um salto)
Babality: ↓→→→ SB
Pit: →↓→ + BL
Kombos:
(4) SA, SA, SB, CA
(4) CB, CB, CB, CB

MK2 JAX

Energy Wave: →↓← CA
(pode ser feito no ar)
Air Energy Wave: ↘ + CA
Gotcha Grab: →→ SB
Ground Pound: segure CB 3 seg. e solte
Back Breaker: BL no ar
Repeated Slams: aperte SA depois de arremessá-lo
Fatality 1: segure SB →→→ e solte SB (de perto)
Fatality 2: BL, BL, BL, BL, SB (distância de rasteira)
Friendship: ↓↓↑↑ CB
Babality: ↓↑↓↑ CB
Pit: ↑↑↓ CB
Kombos:
(5) SA, SA, SA, SB, ← + SA
(6) CB, CB, CB, CA, CB, ← + CA

HUMAN SMOKE

Fatality 2: →→← + RN (fora do alcance da rasteira)
Animality: →→→← CA
Friendship: ↓→→→ + RN
Babality: ↓←←→ + SA
Pit: →↑↑ + SB

STRIKER

Granade High: →↓← + SA
Granade Low: →↓← + SB

KUNG LAO

Torpedo: ←←→

MK2 KUNG LAO

Hat Throw: ←→ SB (controle o chapéu com o direcional)
Dive Kick: ↓ + CA no ar
Superman: ←←→
(pode ser feito no ar)
Spin Shield: ↑↑ CB aperte CB para repetir o golpe
Teleport: ↓↑ qualquer soco ou chute para atacar
Fatality 1: →→→ CB
(distância de rasteira)
Fatality 2: segure SB ←→ e solte SB (tela inteira) controle o chapéu com o direcional
Friendship: ←←←↓ CA
Babality: ←←→→ CA
Pit: →→→ SA
Kombos:
(4) SA, SB, SB, ↓ + SB
(5) CB, CB, CA, CA, ← + CA

ERMAC

Animality: →↓→→ + CB
Friendship: →→→ + SA
Babality: ↓←←→ + SA
Pit: RN, RN, RN, RN + CB

Brutalities

Conheça as sequências que são a maior novidade das versões de Ultimate para os 16 bits (Mega e SNes) e do Trilogy. Escolha o seu lutador e faça o inimigo ir dar um longo passeio na estratosfera, como mostram as fotos desta página



Em Mortal Kombat Trilogy e no Ultimate Mortal Kombat 3 do SNes e do Mega Drive existe um novo tipo de Fatality. Trata-se do Brutality, uma sequência superanimal, lembrando os Ultra Combos de Killer Instinct 2. De tanto você bater no inimigo, no final ele explode! Não é muito fácil de fazer, pois você tem de decorar a sequência e apertar os botões no tempo certo de realização do golpe, logo após a mensagem "Finish Him" ou "Finish Her". Isto é, deve-se acompanhar a sequência no tempo exato. Não se deve digitar muito rápido, senão a sequência não é reconhecida. Depois de digitar tudo, a tela fica escura e rolam mais algumas porradas até o adversário ir jogar baralho. Todos os lutadores tem o Brutality, menos os chefes do Mortal Kombat Trilogy: Shao Kahn, Kintaro, Motaro e Goro.



NOOB SAIBOT: SA, CB, SB, BL, CB, CA, SA, SB, BL, CB, CA
BARAKA: SA, SA, SA, SB, SB, BL, CA, CA, CB, CB, BL
CYRAX: SA, CA, SA, CA, CA, SA, CA, SA, CA, CB, SB
SONYA BLADE: SA, CB, BL, SA, CB, BL, SA, SB, BL, CA, CB
RAYDEN: SA, SA, CB, CB, CB, CA, SB, SB, SB, BL, BL
MK1 RAYDEN: SA, SA, SA, SA, BL, CA, CA, CA, BL, SB, SA, SA
RAIN: SA, SA, BL, CB, CA, BL, CB, CA, BL, SA, SB
JOHNNY CAGE: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA
SCORPION: SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA
HUMAN SMOKE: SA, SA, BL, CB, CA, SA, CA, SA, CA, SB, CB
JAX: SA, SA, SA, BL, SB, SA, SA, SA, BL, BL, SA
MK2 JAX: SA, SA, BL, CA, SB, SB, SA, BL, CA, CA, SA
MILEENA: SA, SB, SB, SA, BL, CA, CB, CB, CA, BL, SA



SEKTOR: SA, SA, BL, BL, CA, CA, CB, CB, SB, SB, SB, SA, BL
LIU KANG: SA, SB, SA, BL, CB, CA, CA, CB, CA, SB, SA
KUNG LAO: SA, SB, CB, CA, BL, SA, SB, CB, CA, BL, SA
MK2 KUNG LAO: SA, SB, CA, CA, SB, SB, SB, CB, CB, BL, SA
SMOKE: SA, CB, CB, CA, BL, BL, SB, SB, SA, SA, BL, BL

NIGHTWOLF: SA, SA, CA, CA, BL, BL, SB, SA, CA
ERMAC: SA, SA, SB, BL, CA, CB, BL, SA, SB, CB, CA
SUB-ZERO: SA, CB, CA, SB, SA, CA, CA, SA, SA, SB, SA
CLASSIC SUB-ZERO: SA, SB, SA, BL, CB, CB, CA, CA, SB, SA, SB
KURTIS STRYKER: SA, SB, CA, CB, SA, SB, CB, CA, SA, CB, CB
SHANG TSUNG: SA, BL, BL, BL, CA, SA, SB, SB, BL, BL, BL
JADE: SA, CB, SA, SB, CA, CA, CB, BL, BL, SA, CA
KANO: SA, SB, BL, SB, SA, BL, CA, CB, BL, CA, CB
MK1 KANO: SA, SA, BL, CA, CA, CB, CA, SA, SA, SB, SA
SHEEVA: SA, SB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, SB, SA
KITANA: SA, SA, BL, CA, BL, CB, BL, SA, BL, SA, BL
REPTILE: SA, BL, CA, CA, BL, SA, SB, CB, CB, BL, SB
SINDEL: SA, BL, CB, BL, CB, CA, BL, CA, CB, BL, SB





By N1gh7w0LF

MK1 RAYDEN

Lightning Bolt: ↓→ SB
Superman: ←←→ pode ser feito no ar
Torpedo: ←←→
Teleport: ↓↑
Fatality: →←←← SA (de perto)
Kombos:
(3) CA, ← + CA, ← + CA
(4) SA, ↓ + SB, ↓ + SB, ↓ + SB

BARAKA

Blade Spark: ↓← SA
Blade Fury: ←←← SB
Blade Swipe: ← + SA
Blade Spin: →↓→ BL, aperte BL para repetir o golpe ou → para mover-se
Double Kick: CA, CA, CA (de perto)
Air Throw: BL no ar
Fatality 1: ←→↓→ SB (de perto)
Fatality 2: ←←←←SA (distância de rasteira)
Animality: segure SA, →←↓→, solte SA
Friendship: ↑→→ CA
Babality: →→→ CA
Pit: →→↓ CA
Kombos:
(4) SA, SA, ← + SA, → + SA
(4) CA, CA, CB, ← + CA

RAIN

Blue Orb: ↓→ SA (mova o oponente com o controle)
Lightning Lift: ←← SA
Fatality 1: →→↓ + SA (de perto)
Fatality 2: ↓↓←→ + CA
Animality: BL, BL, RN, RN, BL (a 2 passos do inimigo)
Friendship: ↓→→→ SB
Babality: →→← SA
Kombos:
(4) SA, SA, SB, SA
(4) Lightning, Orb, Roundhouse, Uppercut
(5) CA, CA, CB, CA, ← + CA

SCORPION

Foward Teleport: ↓→ + SA
Fatality 2: →→→← + SB

RAYDEN

Lightning Bolt: ↓→ SB
Reverse Lightning: ↓← SB
Superman: ←←→ (pode ser feito no ar)
Teleport: ↓↑
Electric Grab: segure SA 3 seg. e solte
Fatality 1: segure CB 6 seg. e solte (de perto), aperte rapidamente BL + CB para explodir
Fatality 2: segure SA 8 seg. e solte (de perto)
Animality: ↓→↓ CA
Friendship: ↓←→ CA
Babality: ↓↓↑ CA
Pit: ↑↑↑SA
Kombos:
(4) SA, SA, SB, → + SA
(4) CA, CA, CB, ← + CA
(7) Reverse Lightning, SA, SA, SB, SB, Jump Kick, Air Superman

MK1 KANO

Knife Throw: segure BL ←→
Knife Tornado: ←→ SA, aperte SA
Cannon Ball: gire o direcional no sentido horário e segure BL para levitar
Fatality: ←↓→ SB (de perto)
Kombos:
(3) CB, CB, CA, → + CA
(4) SA, SA, ↓ + SA, ↓ + SA

JOHNNY CAGE

High Green Ball: →↓← SA
Low Green Ball: ←↓→ SB
Shadow Kick: ←→ CB
Red Shadow Kick: ←←→ CA
Shadow Uppercut: ←↓← SA
Gym Kick: → + CA ou CB (de perto)
Fatality 1: ↓↓→→ CB (de perto)
Fatality 2: ↓↓→→ SB (de perto) - ↓ + SB + BL + CB antes do Uppercut para derrubar 3 cabeças
Animality: ↓→→ CA
Friendship: ↓↓↓↓ CB
Babality: ←←← CA
Pit: ↓↓↓ CA
Kombos:
(4) SA, SA, SB, ↓ + SB
(5) CB, CB, CA, CB, CB

Sonya Blade

Jax conseguiu resgatar Sonya Blade, que havia desaparecido depois do último torneio. Os dois tentaram alertar o governo americano sobre os planos de Outworld contra a terra. Mas ninguém prestou atenção no que eles disseram.



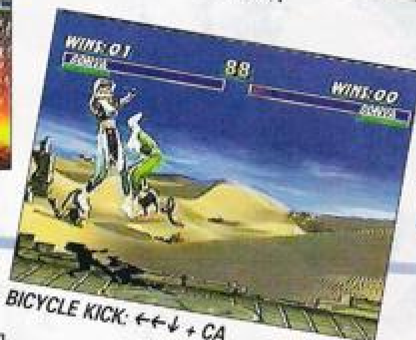
ESTRATÉGIA- Sonya tem um ótimo golpe: o Bicycle Kick, perfeito contra oponentes que pulam muito. Você também pode acertar o inimigo com esse golpe quando ele avançar para cima de você. Quando estiver a distância de uma rasteira, acerte o Bicycle Kick. Os Rings são meio arriscados, porque tem um pouco alcance vertical, mas são bons para afastar os caras. Outro golpe eficiente contra inimigos que pulam bastante é o Flying Punch. É fácil de fazer e sempre afasta o inimigo quando você estiver encurralado. O Leg Grab surpreende o adversário e é difícil de bloquear. Mas se o cara conseguir, dê um combo. Além disso, você tem garantido um combo de 2 hits: dê uma voadora com chute e, logo que cair no chão, faça o Grab. Pegue-o caindo e arremesse-o para trás.

GOLPES ESPECIAIS


ENERGY RINGS: ↓→ + SB


FLYING PUNCH: →← + SA


LEG GRAB: ↓+ SB + BL


BICYCLE KICK: ←←↓ + CA

FATALITIES


FATALITY 1: segure BL + RN, ↑↑←↓ (longe)


FATALITY 2: ←→↓↓+ RN (longe)


BABALITY: ↓↓→ + CB


ANIMALITY: segure SB, ←→↓→ (perto)


FRIENDSHIP: ←→←↓ + RN

PIT E COMBOS

Pit: →→↓ + SA
Combo(6): CA, CA, SA, SA, SB, ← + SA
Combo(4): SA, SA, SB, ← + SA
Combo(3): CA, CA, ←+ CA
Combo(6): CA, CA, SA, SA, ↑ + SB, Flying Punch

By N1gh7w0LF

Smoke

Assim como seu amigo Sub-Zero, Smoke tentou fugir do clã, pois o destino lhe reservava uma transformação nada agradável: eles iriam virar máquina. E isso acabou acontecendo. Ele virou um Cyborg e está programado para matar Sub-Zero! Mas ele descobre que sua verdadeira missão é acabar com os invasores do Outworld. Ele consegue derrotar Kahn, mas fica com um problema: permanece aprisionado em seu corpo artificial.

ESTRATÉGIA- O Spear de Smoke tira menos de 30% de energia, a não ser no combo. Você pode dar, de acordo com sua preferência, a voadora com chute, o Teleport e o Spear, mas ao acioná-los não se distancie. O Invisibility é mais garantido quando for lutar contra um amigo, pois o computador sabe onde você está. Contra adversários de carne e osso, quando estiver invisível, use o Teleport para surpreendê-los. É muito difícil que bloqueiem o golpe que você der.

GOLPES ESPECIAIS



SPEAR: ←← + SB



TELEPORT: →→ + CB (no ar)



INVISIBILITY: segure BL, ↑↑ + RN



AIR THROW: BL (no ar)



By N1gh7w0LF

PIT E COMBOS

Pit: →→↓ + CB
Combo(9): Voadora, Teleport, SA, Spear, SA, SA, CB, CA, ←+ SB
Combo(3): SA, SA, ← + SB

FATALITIES



FATALITY 1: segure BL, ↑↑→↓ (longe)



FATALITY 2: segure RN + BL, ↓↓→↑ (distância de uma rasteira)



ANIMALITY: (longe) ↓→→ + CB



BABALITY: ↓↓←← + CA



FRIENDSHIP: RN, RN, RN, CA

Sindel

Sindel preserva a majestade, pois já foi a rainha de Outworld. Hoje, 10 mil anos depois de sua última morte, ela renasceu na Terra. Ela quer reviver com Kahn a parceria dos tempos em que ambos dividiam o poder em Outworld. Sua força maligna será a chave mestra de ocupação da Terra para Shao Kahn.

ESTRATÉGIA- O melhor golpe de Sindel é o Scream. Seu alcance é pequeno, mas se o seu adversário estiver perto, é o ideal para se começar um combo um devastador. A Fireball é outro golpe útil em combos. Você pode dar um combo de 2 hits se emendar uma voadora com chute. Dê outra voadora com chute e, logo depois, um Air Fireball. O Float é inútil quase sempre, pois o inimigo pode congelá-lo. O Fireball normal é fácil de ser acionado, mas possiu pouco alcance vertical. Importante: lembre-se de usá-lo com cuidado.

GOLPES ESPECIAIS



GROUND FIREBALL: →→ + SB



AIR FIREBALL: ↓→ + CB (no ar)



SONIC SCREAM: →→→ + SA



FLOAT: ←←→ + CA

PIT E COMBOS

Pit: ↓↓↓ + SB
Combo: CA, SA, SA, ↓ + SA, (ande), SA, Voadora, AirFireball
Combo: CA, SA, SA, SB, ← + CA



FATALITIES



FATALITY 1: RN, RN, BL, RN, BL (distância de uma rasteira)



FATALITY 2: RN, RN, BL, BL, RN + BL (perto)



Animality: →→↑ + SA



BABALITY: RN, RN, RN, ↑



FRIENDSHIP: RN, RN, RN, RN, RN, ↑

Sheeva

Sheeva foi escolhida por Shao Kahn para ser uma espécie de guarda-costas e protetora de Sindel, a nova rainha do Outworld. Mas Sheeva começa a desconfiar de Shao Kahn depois que ele indica Motaro como líder dos esquadrões de exterminação. A raça de Motaro, os Centurians, são tradicionais inimigos da raça de Sheeva, a Shokan. A guarda-costas de quatro braços teme ser traída e eliminada a qualquer momento.

ESTRATÉGIA- Os combos de Sheeva machucam bastante, por isso não perca a oportunidade de usá-los quando puder. O seu Teleport Stomp só é eficiente quando a luta é contra Shao Kahn e Motaro, por isso não perca tempo usando contra outros inimigos. Além disso, é um golpe que machuca pouco, leva muito tempo para se dar e preparar para um combo. A Fireball é boa quando os adversários vierem pulando em sua direção. Se você conseguir acertar, acaba de uma vez com o cara que estiver pertubando sua vida. Uso mais do que recomendado.



FIREBALL: ↓→ + SA

GOLPES ESPECIAIS



STOMP: ←↓← + CA



TELEPORT STOMP: ↓↑

PIT E COMBOS

Pit: ↓→↓→ + SB
Combo(7): SA, SA, SB, CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA



FATALITIES



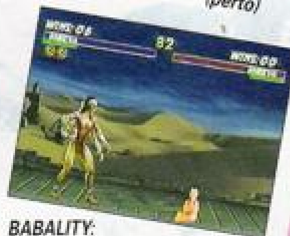
FATALITY 1: →↓↓→ + SB (perto)



FATALITY 2: segure CA, ←→→ (perto)



ANIMALITY: RN, BL, BL, BL, BL (perto)



BABALITY: ↓↓↓← + CA



FRIENDSHIP: →→↓→, dê um tempo, SA

By N1gh7w0LF

Shang Tsung



O principal feiticeiro de Shao Kahn não está com o seu prestígio muito em alta. Ele andou pisando na bola e perdeu um combate na luta pela Terra. Mas ainda é o guerreiro principal para a conquista da Terra e Kahn não pode abrir mão de seus poderes.

ESTRATÉGIA- Shang Tsung pode transformar-se em vários lutadores, confundindo o adversário com diversos estilos de luta. Seus golpes tiram bastante energia e levam a grandes combos, porém difíceis de acertar. Só use as Horizontal Fireballs com o oponente pulando para trás ou para frente. As Fire Eruption parecem eficientes, mas podem ser bloqueadas, dando chance para um combo ou Uppercut. Se acert á-las, esteja pronto para lançar 3 Fireballs de trás para frente. Se fizer isso na hora certa, o cara vai voar sobre você, levando as Fireballs em 6 hits.

GOLPES ESPECIAIS



1 FIREBALL: ←← + SA



2 FIREBALLS: ←←→ + SA



3 FIREBALLS: ←←→→ + SA



FIRE ERUPTION: →←← + CB

FATALITIES



FATALITY 1: segure SB, ↓→→↓ (perto)



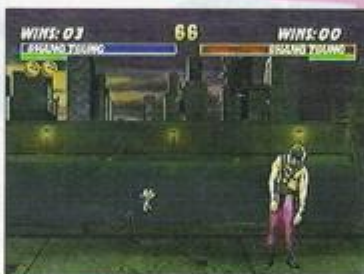
FATALITY 2: segure SB, RN, BL, RN, BL (perto)



ANIMALITY: segure SA, RN, RN, RN (distância de uma rasteira)



BABALITY: RN, RN, RN, CB



FRIENDSHIP: CB, RN, RN,↓

PIT E COMBOS

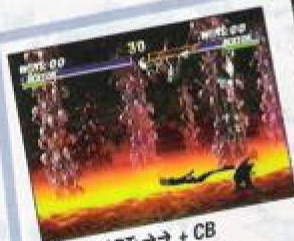
Pit: segure BL, ↑↑← + SB
Combo: CB, SA, SA, SB, ← + CA
Combo: CA, CA, ← + CA

Sektor

Ninja cibernético na parada. Sektor foi o primeiro protótipo construído pela mente engenhosa de Lin Kuei. Ele é a unidade LK - 9T9. Faz parte da mesma linhagem de Cirax, que é seu sucessor. Ele era um assassino humano, treinado pelo próprio Lin Kuei. Como tem um comportamento completamente submisso ao clã, foi transformado voluntariamente. Sobreviveu à invasão do Outworld por não ter alma para ser roubada. Esse não é bem o seu forte.



GOLPES ESPECIAIS



TELEPORT: →→ + CB



HOMING MISSILE: →↓← + SA



MISSILE: ↘→ + SB

ESTRATÉGIA- Sektor tem um ótimo combo que usa 3 do seus golpes: Homing Missile, voadora com chute,Teleport, Missile. Seus misseis só devem ser usados de perto ou durante combos. Já os mísseis Homing podem ser usados na hora em que você bem entender. O Teleport Punch só deve ser usado no ar.

By N1gh7w0LF

PIT E COMBOS

Pit: RN, RN, RN, ↓
Combo(5): SA, SA, CA, CA, B + CA



ANIMALITY: segure BL, →→↓↑ (perto)



BABALITY: ←↓↓↓ + CA

FATALITIES



FATALITY 1: SB, RN, RN, BL (distância de uma rasteira)



FATALITY 2: →→→← + BL (distância de uma rasteira)



FRIENDSHIP: RN, RN, RN, RN, D

Scorpion

Scorpion deve muito a Shao Kahn. Não que o chefão de Outworld tenha sido bonzinho com ele. O negócio é que o Imperador dos invasores falhou ao tentar roubar as almas que ocupavam o inferno na Terra. Aproveitando-se disso, Scorpion conseguiu escapar. Depois de sentir o gostinho, ele achou a liberdade muito boa. Não quer mais saber de alianças desse tipo. Ele acaba virando uma arma fortíssima na guerra dos habitantes da Terra contra Outworld.

ESTRATÉGIA- Você pode acionar o Combo(7) de Scorpion sempre que acabar uma voadora com chute ou uma voadora vertical com chute. Use esse último golpe, o Teleport, o Spear, o soco alto, o chute alto e o Round House. O Spear funciona melhor se você acertá-lo quando o adversário estiver caindo de um pulo. Depois, para arrematar, dê um combo. Não use muito o Air Throw, o inimigo pode chutá-lo no ar.

GOLPES ESPECIAIS



SPEAR: ←← + SB



TELEPORT: ↓← + SA



AIR THROW: BL (no ar)



PIT E COMBOS

Pit: →↑↑+ SB
Combo(7): Voadora, Teleport Punch, Spear, CA, CA, CB, CB, CA
Combo(5): Spear, SA, SA, CA, ← + CA
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CB
Combo(3): SA, SA, ↑ + SB

FATALITIES



FATALITY 1: ↓↓↑ + CA (distância de um pulo)



BABALITY: ↓←←→ + SA


FATALITY 2: →→↓↑ + RN (perto)



ANIMALITY: →↑↑ + CA



FRIENDSHIP: ←→→← + CB

Reptile

Reptile só tem uma coisa na cabeça: matar Kitana. Vai fazer de tudo para cumprir a ordem de Shao Khan.



ESTRATÉGIA- O Spit de Reptile é perfeito quando o adversário está pulando para trás. As Force Balls devem ser usadas sempre duas a duas para que ambas peguem o adversário em cheio. O Slide, como o de Sub-Zero, só deve ser acionado em combos, para evitar bloqueios. O seu Elbow Dash deve ser usado uma vez por luta. Quando é acionado na hora certa, pega o adversário de calça curta. E, depois de ficar invisível, aplique um golpe inesperado: ou um corrida com combo ou uma rasteira.

FATALITIES



FATALITY 1: ←←→↓ + BL (distância de um salto)



FATALITY 2: →→↑↑ + CA (distância de uma rasteira)



ANIMALITY: ↓↓↓↑ + CA (perto)



BABALITY: →→←↓ + CB



FRIENDSHIP: ↓→→← + CA

PIT E COMBOS

Pit: BL, RN, BL, BL
Combo(8): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Voadora, Slide
Combo(7): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Acid Spit
Combo(6): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, CA
Combo(5): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, Uppercut
Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, Acid Spit
Combo(4): SA, SA, CA, ← + CA

By N1gh7w0LF

GOLPES ESPECIAIS



ACID SPIT: →→ + SA



FORCE BALL: ←← SA + SB



FAST FORCE BALL →→ SA + SB



ELBOW DASH: ←→ + CB



INVISIBILITY: ↑↑↓ + CA



SLIDE: ← + SB + BL + CB

Night Wolf

Descendente de uma antiga tribo indígena, Nightwolf é o guerreiro que tem a missão especial de proteger a terra de sua tribo e preservar a cultura de sua gente. Acontece que Shao Kahn quer de todas as maneiras ocupar esses territórios, que ficam nos Estados Unidos, pois os considera estratégicos para ocupar a Terra. Quando vem lutar para conseguir o seu objetivo, Shao Kahn é recebido com a magia de Shamen, um velho segredo indígena. Nessas terras, ninguém entrega nada de graça.

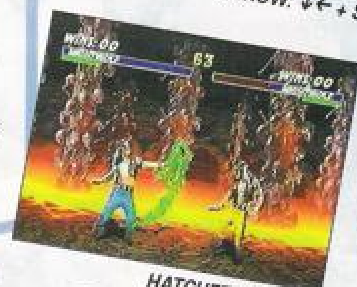


ESTRATÉGIA- Os combos de Nightwolf podem ser acionados no momento em que você quiser. Eles são bons, a não ser quando bloqueados, pois deixam uma brecha e tempo de sobra para o adversário entrar com um contra-ataque em cima de você. O Hatchet afasta o inimigo e quase nunca é bloqueado. Além disso, é ótimo para iniciar um soco alto, Roundhouse ou Shoulder Slam. O Arrow é inútil, mas o Shield é o melhor golpe do jogo. É fácil de se dar e acerta o adversário com sua própria arma.

GOLPES ESPECIAIS



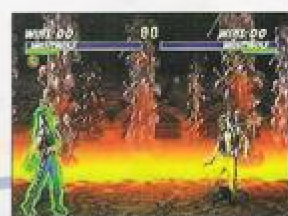
ARROW: ↓← + SB



HATCHET: ↓→ + SA



SHOUDER SLAM: →→ + CB



SHIELD: ←←← + CA

FATALITIES



FATALITY 1: ↑↑←→ + BL (perto)



FATALITY 2: ←←↓ + SA (distância de uma rasteira)



ANIMALITY: →→↓↓ (perto)



BABALITY: →←→← + SB



FRIENDSHIP: RN, RN, RN, ↓

PIT E COMBOS

Pit: RN, RN, BL
Combo(7): CB, SA, SA, SB, Hatchet, Hatchet, Shoulder Slam
Combo(5): CB, SA, SA, SB, ←+ CA
Combo(8): CB, SA, SA, SB, Hatchet, RN, SA, SA, Shoulder Slam
Combo(3): CA, CA, ← + CA

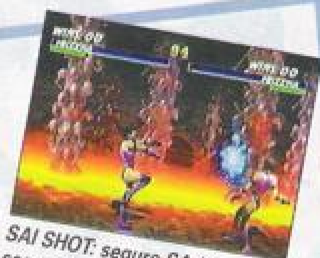
Mileena

Mileena é outra que quer se vingar de Kahn. Ele a deixou morrer e agora ela voltou se apoderou do corpo de Scorpion.

ESTRATÉGIA- O Roll de Mileena nunca deve ser usado contra lutadores que bloqueiam bem. Se alguém bloquear, você vai rebater e pode levar um Uppercut, um Roundhouse ou outro golpe. Mas, usando direito, conectado com uma voadora com chute, pode rolar um combo de 5 hits com o Rolling Attack e, em seguida, outra voadora com chute, Rolling Attack e soco alto. O combo SA, SA, CA, CA, → + SB também serve para começar esse combo. O Teleport Kick é bom contra quem bloqueia muito, pois Mileena rebate muito longe para dar um Uppercut, a primeira coisa que se pensa em fazer quando algum lutador bobeia na sua frente. O seu Sai Shot é perda de tempo: não machuca, leva 2 segundos para carregar e não começa nenhum combo. Se mesmo assim você insistir em usá-lo, acione-o no ar, porque ele pode impedir qualquer ataque aéreo se você acertá-lo.



By N1gh7w0LF



SAI SHOT: segure SA (2 segundos)

GOLPES ESPECIAIS



TELEPORT KICK →→ + CB



ROLLING ATTACK: ←←↓ + CA

FATALITIES



FATALITY 1: ←←←→ + CB (tela inteira)



FATALITY 2: ↓→↓→ + SB (perto)

PIT E COMBOS

Pit: ↓↓↓ + SB
Combo(6): SA, SA, CA, CA, ↑ + CB, ↑ + CA



ANIMALITY: →↓↓→ + CA



BABALITY: ↓↓→→ + SA



FRIENDSHIP: ↓↓←→ + SA

Liu Kang

Liu Kang é o grande adversário de Shao Kahn e dos guerreiros do Outworld. Kang no passado se opôs aos planos de Kahn. Além disso, ele é o Shaolin Champion e Rayden tem fé em seu discípulo para salvar a Terra. Mas ele tem de tomar cuidado: os esquadrões de extermínio de Kahn estão louquinhos para mandá-lo pro vinagre.

ESTRATÉGIA- Para dar o Bicycle Kick de Liu Kang não é preciso ficar segurando o botão. Um truque para isso: segure o botão até ouvir "Fight!" e solte quando a luta começar. Ele vai acionar do mesmo jeito e é um boa maneira de começar a luta. O Flying Kick é rápido, mas tira pouca energia. É bom para afastar o oponente. A Low Fireball é boa para surpreender inimigos que sempre se abaixam e ficam esperando que você ataque para contra-atacar. O combo é devastador, por isso tente encurralar o inimigo no canto com um Flying Kick, acionando o combo. Ele é longo e, mesmo que o oponente bloqueie, alguns hits vão entrar.

PIT E COMBOS

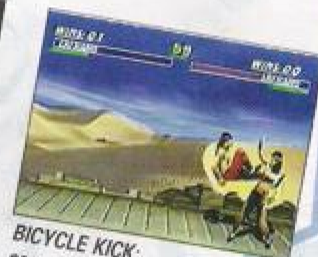
Pit: RN, BL, BL, CB
Combo(7): SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB
Combo(6): SA, SA, ← + SB, Voadora, Air Fireball, Flying Kick
Combo(4): CB, CB, CA, CB

GOLPES ESPECIAIS


HIGH FIREBALL: →→ + SA


LOW FIREBALL: →→ + SB


FLYING KICK: →→ + CA


BICYCLE KICK: segure CB (4



FATALITIES


FATALITY 1: →→↓↓ + CB (qualquer lugar)


ANIMALITY: ↓↓↑ (distância de uma rasteira)


BABALITY: ↓↓↓ + CA


FATALITY 2: ↑↓↑↑ RN + BL (qualquer lugar)


FRIENDSHIP: RN, RN, RN,↓ + RN

Kurtis Stryker



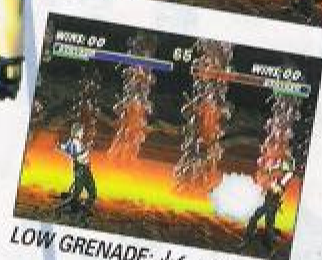
Kurtis Stryker é um guerreiro marcado. Quando Shao Kahn abriu o portal do Outwolrd em uma metrópole dos Estados Unidos, ele era o líder da Riot Control Brigade e viu a cidade e todos os seus habitantes sumirem do mapa. Foi o único sobrevivente dentre milhões de pessoas.

ESTRATÉGIA- As granadas de Stryker têm quase o mesmo alcance. Cuidado com as High Grenede, elas passam por cima do oponente se ele estiver muito perto. O Trip é tão eficiente quanto a rasteira e ainda tem um alcance maior. O Baton Toss é bom para quando o inimigo estiver bem próximo a você. Se você acioná-lo de longe, o adversário vai bloquear e partir para cima com um Uppercut ou um Combo. O Gun, uma excelente opção de ataque, raramente é bloqueado, a não ser quando você luta contra o computador. Quando o inimigo estiver do seu lado, use-o durante o Uppercut Combo.

GOLPES ESPECIAIS

HIGH GRENADE: ↓← + SA





LOW GRENADE: ↓← + SB



BATON TRIP: →← + SB



BATON TOSS: →→ + CA



GUN: ←→ + SA

FATALITIES



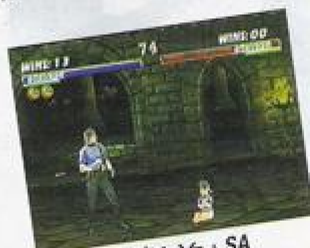
FATALITY 1: ↓→↓→ + BL (perto)



FATALITY 2: →→→ + CB (longe)



ANIMALITY: RN, RN, RN, BL (distância de uma rasteira)



BABALITY: ↓→→← + SA



FRIENDSHIP: SB, RN, RN, SB

PIT E COMBOS

Pit: segure BL, →↑↑+ CA
Combo(6): CB, SA, SA, SB, Voadora, Baton Toss
Combo(3): CA, CA, ← + CA

Kung Lao

Kung Lao estava muito preocupado em reformar a sociedade que lidera, a The White Lotus Society, quando foi pego de surpresa. Seus planos foram por água abaixo. O responsável por tudo isso? Ora, só pode ser Shao Kahn, que veio botar areia nos planos de todo mundo. Kung Lao é um dos guerreiros escolhidos para lutar contra a dominação da Terra por Shao Kahn e seu bando de Outworld.

ESTRATÉGIA- O Teleport de Kung Lao é perfeito para iniciar um combo. Você dá um Teleport, uma voadora com soco e um combo e tudo isso conta como um combo só. O Hat Throw é bom contra os caras que ficam agachados. A única função do Flying Kick é durante o 2-hit combo: pulo, chute no ar e o Flying Kick na hora de finalizar. O Spin vai funcionar se o seu oponente estiver pulando ou dando uma voadora com chute. Se conseguir pegá-lo nessa hora, ponto pra você pois esse golpe tem a força de um Uppercut. Aí, quem sabe o Kung Lao vai poder se preocupar com a sociedade dele.

GOLPES ESPECIAIS


HAT THROW ←→ + SB


FLYING KICK ↑↓ + CA (no ar)


Teleport: ↓↑


SPIN: →↓→ + RN (aperte RN)

FATALITIES


FATALITY 1: RN, BL, RN, BL, ↓


ANIMALITY: RN, RN, RN, RN, BL (perto)


FATALITY 2: →→←↓ + SA (distância de uma rasteira)


BABALITY: ↓→→ + SA


FRIENDSHIP RN, SB, RN, CB



PIT E COMBOS

Pit: ↓↓→→ + CB
Combo(7): SA, SB, SA, SB, CB, CB, ← + CA
Combo(3): CB, CB, ← + CA

Kitana



A bela Kitana foi julgada e condenada. A alta corte do Outworld quer vê-la morta a todo custo, sob a acusação de ter matado sua irmã gêmea, Mileena. Mas essa idéia não agrada muito a Shao Kahn, que prefere montar um grupo de lutadores e mandá-lo capturá-la viva. A chance de Kitana é encontrar a nova rainha, Sindel, que está apenas começando a sentir o gosto da coroa, e contar a ela a verdadeira natureza de sua irmã má.

ESTRATÉGIA- Kitana tem ótimos combos que usam seu golpe Fan Lift. Você pode dar o Fan Lift, a voadora com chute, o Fan Throw, o Square Wave e mais alguns outros. O seu Fan Throw pode ser acionado no ar. Essa é a melhor maneira de utilizá-lo. O Fan Lift é eficiente quando você estiver nos cantos, quando pular por cima de alguém ou contra adversários que têm golpes com movimentação por trás da tela (ex: Teleport Punch). Ele pode ser bloqueado, mas não leve muita fé nessa hipótese. O Square Wave também é um golpe eficiente contra inimigos que gostam de ficar pulando o tempo todo.

GOLPES ESPECIAIS



FAN LIFT:←←← + SA



FAN THROW: →→ + SA + SB



SQUARE WAVE: ↓← + SA

PIT E COMBOS

Pit: →↓↓ + CB
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

FATALITIES



FATALITY 1: RN, RN, BL, BL, CB (perto)



FATALITY 2: ↓←→→ + CA (perto)



ANIMALITY: ↓↓↓↓ + RN



BABALITY: →→↓→ + CA

By N1gh7w0LF



FRIENDSHIP: ↓←→→ + SB

Kano

Kano não se deu muito bem no último torneio de que participou. Acabou sendo encontrado, ainda com vida, em Outworld. Shao Kahn achou que ele poderia ser útil e resolveu poupá-lo. Kano pode ensinar seus guerreiros a usar armas.

ESTRATÉGIA- Você raramente vai usar os combos de Kano, ele é muito defensivo. Todos os seus golpes, exceto o Shoke, jogam o adversário do outro lado da tela. Não use muito o Cannonball, porque depois da primeira vez ele fica muito fácil de ser bloqueado. O Knife Slash é ótimo porque ataca avançando sobre o adversário. Você começa o golpe do outro lado da tela e ainda acerta o cara. O Knife Throw é um pouco lento, mas também acerta tanto no ar como no chão. Além disso, é mais forte do que os projéteis normais e você pode ir para cima e acionar um combo. Use o Grab and Bite com o oponente no ar e com grandes chances de atacar. Golpe bom contra Kung Lao quando ele se teletransportar.



PIT E COMBOS

Pit: segure BL, ↑↑← + CB
Combo(6): SA, SA, ↓ + SB, ↓+ SA, Voadora, BL or Knife Slash
Combo(4): CA, CA, CB, CA

GOLPES ESPECIAIS



KNIFE THROW: ↓← + SA



KNIFE SLASH: ↓→ + SA



CANNON BALL: segure CB, (5 segundos)



AIR CANNON BALL: →↓→ + CA

By N1gh7w0LF



GRAB AND BITE: ↓→ + SB



AIR THROW: BL (no ar)

FATALITIES



ANIMALITY: segure SA, BL, BL, BL (perto)



FATALITY 1:segure SB, →↓↓→ (perto)



BABALITIES: →→↓↓ + CB



FATALITY 2: SB, BL, BL, CA (distância de uma rasteira)

FRIENDSHIP: CB, RN, RN, CA

Kabal

Kabal é um enigma. Ninguém conhece sua verdadeira identidade. Acredita-se que ele foi vítima de um dos ataques dos exterminadores de Shao Kahn e sobreviveu por muito pouco, tendo de respirar muito tempo através de aparelhos. O resultado é que ele ficou coberto de cicatrizes. Agora, quer de todo jeito pôr um fim às conquistas de seu inimigo Shao Kahn.

ESTRATÉGIA- Um alerta: com Kabal, quando ele termina o Whirlwind Spin e a cabeça do inimigo começa a rolar, ele emenda um special move. Por isso, tome cuidado! O Grinder, ou Ground Saw é bom contra caras que pulam. Quando o inimigo estiver bem no alto, comece o golpe. Você deverá acertá-lo, dependendo de onde estiver na tela. A Eye Spark pode ser usada após todas as voadoras com chutes, essa é uma boa estratégia.

PIT E COMBOS

Pit: BL, BL, CA
Combo(8): Voadora, Whirlwind, CB, CB, SA, SA, ↓ + SA, Voadora, Fireball
Combo(6): CB, CB, SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo(6): CB, CB, SA, SA, CA, ← + CA



GOLPES ESPECIAIS



WHIRLWIND SPIN: ←→ + CB



EYE SPARK: ←← + SA



GROUND SAW: ←←← + RN

FATALITIES



FATALITY 1:↓↓←→ + BL (distância de uma rasteira)



FATALITY 2: RN, BL, BL, BL, CA (perto)



BABALITY: RN, RN, CB



ANIMALITY: segure SA, →→↓→ (perto)



FRIENDSHIP: RN, CB, RN, RN, ↑

Jax

Jax não convenceu ninguém da ameaça do Outworld. Armou-se com braços biônicos e foi à luta. **ESTRATÉGIA-** Jax tem um golpe bem eficiente, o 2 Missile. Com 2 bolas de fogo, uma sempre acerta, a não ser que o oponente abaixe ou bloqueie. Um combo fácil de 6 hits: 2 Missile, Gotcha Grab e SB repetidamente. Só vale a pena usar o Gotcha em combos. O Sliding Punch é bom para afastar o inimigo. Nos cantos, você pode iniciar um combo com até 16 hits. O Ground Slam leva muito tempo para ser acionado, dá chance de o acertarem com uma Voadora com chute ou um soco. Acione o Backbreaker só uma vez por round, se usá-lo demais os oponentes, ao pular, vão chutá-lo, impedindo que você o utilize. Jax é muito lento, por isso corra muito com ele.

GOLPES ESPECIAIS


2 MISSILE: →→←← + SA


GROUND POUND: segure CB (3 segundos)


GOTCHA GRAB: →→ + SB (aperte SB)

1 MISSILE: ←→ + SA



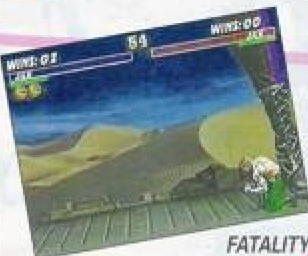

BACK BREAKER: BL (no ar)


SLIDING PUNCH: →→ + CA


GROUND SLAM: SB (perto), SA repetidamente

FATALITIES


FATALITY 1: segure BL, ↑↓→↑ (perto)


FATALITY 2: RN, BL, RN, RN, CB (longe)


ANIMALITY: segure SB, →→↓→

By N1gh7w0LF


BABALITY: ↓↓↓ + CB


FRIENDSHIP: CB, RN, RN, CB

PIT E COMBOS

Pit: ↓→↓ + SB
Combo(7): CA, CA, ↓ + SA, SA, BL, SB, ←+ SA
Combo(5): SA, SA, BL, SB, ← + SA
Combo(3): CA, CA, ← + CA

Jade

As mulheres são absolutamente imprevisíveis, principalmente quando se trata de uma guerreira. Jade recebeu de Shao Kahn a missão de capturar a bela princesa Kitana e trazê-la de volta viva. Kitana foi renegada e fugiu para um lugar da Terra desconhecido do povo de Outworld. Jade conseguiu encontrá-la, mas acabou virando amiga da princesa renegada! Mas essa amizade trouxe uma escolha difícil: ela tem de decidir entre a fidelidade ao Imperador e a confiança que Kitana depositou nela. Se trair o Imperador, estará condenada à morte. Se deixar de lado a princesa, será o mesmo que matá-la.

ESTRATÉGIA- A invencibilidade de Jade é eficiente com qualquer oponente. Como todos os lutadores atiram projéteis, você pode bloqueá-los. Os seus bumerangues devem ser usados à distância e de vez em quando. Se não acertar um bumerangue o adversário vai atirar um projétil, então acione a invencibilidade, corra e acione um combo. O Glow Kick é bom em qualquer momento que você puder usá-lo.



GOLPES ESPECIAIS



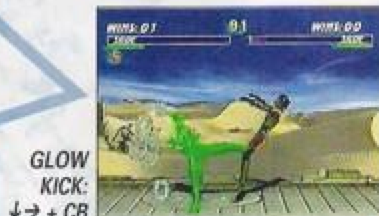
BOOMERANG: (para cima) ←→ + SA



BOOMERANG: (para frente) ←→ + SB



BOOMERANG: (para baixo) ←→ + CB



GLOW KICK: ↓→ + CB

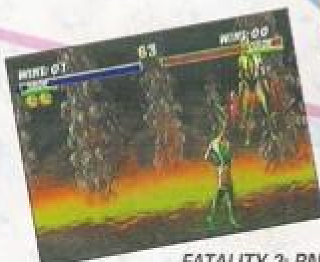


INVINCIBILITY: ←→ + CA

FATALITIES



FATALITY 1: ↑↑↓→ + SA (perto)



FATALITY 2: RN, RN, RN, BL, RN (perto)

ANIMALITY: →↓→→ + CB



BABALITY: ↓↓→↓ + CA



FRIENDSHIP: ←↓←← + CA

PIT E COMBOS

Combo(7): SA, SA, ↓ + SB, CB, CA, ← + CB, ← + CA
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA

Guia Mortal

Aqui, você tem um resumo do que vai encontrar nesta edição. Estão relacionados os lutadores para cada console e que golpes são possíveis de acionar em cada um deles. Você fica sabendo também a característica dos golpes de Mortal Kombat. Sempre que tiver dúvidas nas páginas seguintes, use estas como guia. Bons fatalities pra galera toda!

OS LUTADORES DO ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

ARCADE SATURN

Sektor
Ermac (secreto)
Smoke
Kitana
Human Smoke (secreto)
Kabal
Classic Sub-Zero (secreto)
Cyrax
Jax
Jade
Sub-Zero
Kano
Shang Tsung
Sheeva
Sindel
Kung Lao
Liu Kang
Mileena (secreto)
Scorpion
Nightwolf
Kurtis Stryker
Reptile
Sonya Blade



SNES MEGA

Todos do arcade e do Saturn menos Sheeva. Acrescente Rain e Noob Saibot.

OS LUTADORES DO MORTAL KOMBAT TRILOGY

P.STATION NINTENDO 64

Todos de UMK 3 do arcade mais:
Baraka
Johnny Cage
Rain
Noob Saibot
Rayden
MK1 Rayden
MK2 Jax
MK1 Kano
MK2 Kung Lao
Goro
Kintaro
Motaro
Shao Kahn
Kameleon (secreto)

O QUE HÁ DE MORTAL EM CADA CONSOLE

Ultimate Mortal Kombat 3 traz tudo de melhor da série de MK. Possui todos os Fatalities, Animalities, Babalities, Friendships, Pit Fatalities e combos. A versão para o Saturn é igual a do arcade. Já no Ultimate Mortal Kombat 3 dos consoles de 16 bits, todos os lutadores estão presentes, menos a Sheeva (no SNes existe o "fantasma" da lutadora). No lugar dela estão Noob Saibot e Rain, que não possuem Fatality, Friendship e o resto, apenas o Brutality. Os lutadores perderam os Animalities mas, em compensação, trazem os Brutalities, um elemento de Mortal Kombat Trilogy.
Este Mortal Kombat Trilogy já saiu para P.Station e Nintendo 64 (o Saturn terá uma versão em 1997).
os lutadores de MK1, MK2, MK3 e UMK3 estão presentes,



inclusive os mestres Goro, Kintaro, Motaro e Shao Kahn. Tem de tudo: Fatalities, Animalities, Babalities, Friendships, Pit Fatalities e Brutalities. Também existe uma barra auxiliar chamada Aggressor, que, quando cheia, deixa os golpes mais fortes.

MOVIMENTOS COMUNS

SA - soco alto
SB - soco baixo
CA - chute alto
CB - chute baixo
BL - bloqueio
RN - corrida
↓ + SA - uppercut (gancho)
← + CB - rasteira
← + CA - roundhouse (chute giratório)
SB (perto) - arremesso

FATALITIES

São os famosos movimentos de detonação. Cada lutador tem dois (salvo algumas exceções). Para acioná-lo, basta, digitar o comando, rápida e precisamente, na distância certa, depois da mensagem "Finish Him/Her".

FRIENDSHIPS E BABALITIES

Para poder realizar os Frienships e Babalities você não pode bloquear no round em que se define a luta e não pode estar em qualquer lugar na tela. Você pode realizar um Friendship ou Babality após dar um Mercy. No Trilogy, você pode bloquear no round definitivo. Pode-se acionar o Friendship ou Babality mesmo assim.

STAGE FATALITIES

Os Stage Fatalities são os fatalities das fases. Você só pode realizá-los em algumas fases: Scorpion's Lair, Shao Kahn's Tower, The Subway e a The Pit III.

MERCY

Segure o botão RN (↓-↓). Isto garante ao seu oponente um pouco de energia de volta depois de acertá-lo. Você deve segurar o botão RN por 2 ou 3 segundos (já antes de terminar a luta) e seu oponente deve ter vencido um round. Você pode estar em qualquer lugar na tela, menos perto do oponente. Para realizar um Animality, você precisa antes acionar o Mercy. Quando aparecer "Finish Him/Her" de novo você pode detonar com o Animality. Você pode dar mais de um Mercy por luta e pode fazer qualquer Fatality, Friendship, Stage ou Babality depois de um Mercy, mas não é obrigatório dar um Mercy antes.

BRUTALITIES

Esse é um movimento de terminação novo, presente em Ultimate Mortal Kombat 3 para SNes e Mega e no Mortal Kombat Trilogy. Trata-se de uma combinação muito extensa e que no final explode o inimigo com um Uppercut!!! Digite-os de forma precisa e acompanhando a velocidade dos movimentos. Decore a sequência com os dedos.



Human Smoke

A verdadeira identidade de Human Smoke é uma incógnita. Apesar do Smoke no nome, ele não tem nada a ver com o robô cibernético.

COMO USAR HUMAN SMOKE - Human Smoke é um lutador secreto em Ultimate Mortal Kombat 3. Para fazê-lo aparecer, escolha Smoke e mantenha pressionados os botões ← + CA + SA + RN + BL (se for o jogador 1 - com o jogador 2, pressione → + CA + SA + RN + BL) até a luta começar. Smoke explodirá e revelará sua forma humana.

ESTRATÉGIA - Human Smoke tem golpes idênticos aos de Scorpion. Como em UMK 3 não existe a defesa aérea, tente acertar o Spear (arpão) quando o oponente pular. Seja preciso no "timing" e tente pegar o cara quando estiver para aterrizar. Daí, puxe e emende o melhor combo que tiver. O Teleport Punch não é muito eficiente se usando isoladamente. Tente usá-lo em ataques surpresa. O arremesso aéreo é daqueles golpes de que não se deve abusar. Se o inimigo perceber, vai golpeá-lo no ar e vir pra cima com um combo matador.

GOLPES ESPECIAIS



SPEAR: ←← + SB



TELEPORT PUNCH: ↓← + SA



THROW: no ar, aperte BL

FATALITIES



BABALITY: →→↓→ + CA



FATALITY: RN, BL, RN, RN, CA



PIT E COMBOS

Pit: →↓↓ + CB
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

Ermac

Ermac passou muito tempo escondido, disfarçado. E, imaginem só, onde estava o ninja... Ele aparecia como um erro bem no símbolo de Mortal Kombat!! Ele e o Watchdog Group, organização da qual faz parte, vêm estudando há muito tempo as passagens que dão acesso ao Shaolin Temple, liderado por Liu Kang. Aproveitando a ausência de Liu Kang, que estava no torneio, Ermac atacou o templo. Pior de tudo, ainda arranjou as coisas para parecer que o ataque foi obra de Shao Kahn. Como Kang "adora" Kahn e seu pessoal, vai logo procurá-lo para resolver a situação com muita luta.



FIREBALL: ↓← + SB



EXPLODING TELEPORT PUNCH: ↓← + SA

GOLPES ESPECIAIS



TELEKINETIC SLAM: ←↓← + CA



PIT E COMBOS

Pit: RN, RN, RN, RN, CB
Combo(5): SA, SA, SB, CA, ↓ + CA
Combo(5): SA, SA, ← + SB, ←↓→ + SB, Fireball
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): CB, SB, Telekinetic Slam, Uppercut

ESTRATÉGIA- O Teleslam de Ermac tem um alcance de quase meia tela. Por isso, não utilize-o se não tiver absoluta certeza de que vai acertar o adversário. A Fireball não é o seu forte, pois tem um pequeno alcance vertical e tira pouca energia do seu oponente. Assim como Scorpion, seu telepunch pode ser usado em combos e possibilita de dois a três hits. Os combos CB e SB são bons *para começar e possibilitam* bastante hits. Exemplos de golpes que usam todos os special moves: CB, SB, voadora com chute, Telepunch, Fireball, Run Up, Teleslam e Uppercut.

FATALITIES



FATALITY 1: RN, BL, RN, RN, CA (perto)



FATALITY 2: ↓↑↓↓↓ + BL
(distância de uma rasteira)

Cyrax

Cirax é o sucessor cibernético de Sektor. Esse protótipo ninja é a unidade cibernética LK- 4D4. É o segundo de uma linhagem de três robôs construídos por Lin Kuei. Assim como seus irmãos programados, ele tem uma missão muito difícil: encontrar e exterminar Sub-Zero, que está entalado na garganta de Shao Kahn. Se conseguir, segundo as instruções do Imperador, o ninja cibernético deverá se apoderar da alma de Sub-Zero. Só assim ele poderá ter valor de verdade para Shao Kahn. Mas sua missão para deixar de ser um simples robô sem alma não tem nenhuma facilidade. Afinal, Cyrax só existe porque outros já falharam ao tentar fazer sua obrigação. Neutralizar Sub-Zero é muito importante para Shao Kahn.

GOLPES ESPECIAIS



FAR BOMB: segure CB, →→ + CA



CLOSE BOMB: segure CB, ←← + CA



TELEPORT: →↓+ BL (no ar)



NET: ←←← + CB



AilR THROW: ↓→ + BL, em seguida SB (no ar)



ESTRATÉGIA-

O Net de Cyrax é um bom golpe se um dos seus esportes preferidos é o arremesso de inimigos. Se for bloqueado, você pode ir para cima e arremessá-lo enquanto o adversário estiver executando o bloqueio. Além disso, você pode esperar ele parar de bloquear e ir para cima com um combo. As bombas são boas contra quem acha que pode bloqueá-lo. Contra outros adversários é melhor não usá-las, pois você pode se dar mal.

PIT E COMBOS

Pit: RN, BL, RN
Combo(2): SA, SA, CA, SA, CA, ← + CA
Combo(3): CA, CA, ← + CA

FATALITIES



FATALITY 1: segure BL, ↓↓↑↓ + SA (qualquer lugar)



FATALITY 2: segure BL, ↓↓→↑ +RN (perto)



ANIMALITY: segure BL, ↑↑↓↓ (perto)



BABALITY: →→←+ SA



FRIENDSHIP: RN, RN, RN,↑

Classic Sub-Zero

O braço direito de Shao Kahn na sua luta para conquistar a Terra, Classic Sub-Zero fez um pacto com o diabo. Ele é obrigado a matar seu irmão por causa dos crimes que este cometeu contra o Clã.

ESTRATÉGIA- O Slide é o melhor golpe do ninja azul, use-o sempre que puder. Após o Slide, se o oponente não bloquear, ele pula. Pegue-o com um Uppercut. Classic Sub-Zero possui 2 dos mais belos combos do jogo, mas eles não tiram muita energia. Para mais danos, em vez de um Slide, dê SA, S, ↓ + SB, voadora com chute, pule mais tarde para chutar no topo e, em seguida, dê um Sweep (← + CB). O oponente levanta e fica tonto. O outro serve contra adversários humanos, não tem efeito contra o computador. O slide é eficiente de 2 modos: quando o adversário correr em sua direção e quando estiver esperando pelo Freeze Ground. Em geral, eles esperam por uma voadora com chute ou uma voadora com soco e não estão em posição de bloquear o Slide, o que leva ao Ice Pool. Esse golpe é bom para manter os oponentes longe. Mas se seu inimigo é um lutador defensivo, vá na direção dele como se fosse acionar um combo e dê um Freeze Ground. Se estiver na distância certa, vai acertá-lo e ele deverá contra-atacá-lo. Defenda ou dê um Slide. Para finalizar, o Ice Freeze, que pode ser usado contra o computador no nível fácil. Ele não vai reagir. Contra inimigos humanos, a coisa é mais difícil, pois eles bloqueiam na hora "h" e, se percebem o truque,correm em sua direção. Aí, dê o Ice Freeze.



GOLPES ESPECIAIS



ICE FREEZE: ←↓→ + SB



FREEZE GROUND: →↓←+ CB



SLIDE: ← + SB + BL + CB

FATALITY



FATALITY 1: ↓↓↓→ + SA (perto)

PIT E COMBOS

Pit: →↓→→ + SA
Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo(4): SA, SA, ← + CB, ← + CA
Combo(5): SA, SA, ← + CB, ← + CA, ↓→ + CB

Sub-Zero

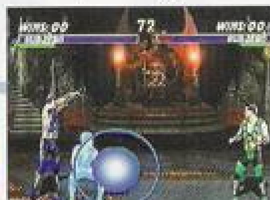
Sub-Zero está numa pior. Foi traído por seu próprio clã e teve de abandonar seus antigos companheiros. Agora ele tem de se defender da ameaça dos guerreiros de Outworld, que prometeram matá-lo a todo custo.



FREEZE: ↓→ + SB



ICE SHOWER: ↓→ + SA



ICE CLONE: ↓← + SB



ICE SHOWER (perto): ↓→← + SA



SLIDE: ←+ SB + BL + CB

ESTRATÉGIA- Sub-Zero é o melhor lutador contra caras que gostam de ficar pulando o tempo todo. Se o adversário pular na sua direção, pule também e acione o Ice Clone. Ele acerta quase sempre, deixando o cara aberto para um soco alto, Freeze ou Uppercut. Se você der uma voadora com chute é provável que ele bloqueie, por isso, ao acertá-lo acione o Ice Clone. Funciona em 50% das vezes. Só use o Freeze bem de perto ou quando o oponente pular ou aterrizar. Acione no máximo a distância de meia tela, acertando-o no ar. Os Ice Shower são bons contra quem corre, arremessa muito e gosta de dar combos com sua guarda baixa. Nesse caso, acione o Ice Shower (de perto). Só use o slide durante combos, senão será bloqueado.



ICE SHOWER (longe): ←↓→ + SA

GOLPES ESPECIAIS



FATALITIES



FATALITY 1: BL, BL, RN, BL, RN (perto)



FATALITY 2: ←←↓← + RN (distância de uma rasteira)



ANIMALITY: segure BL, →↑↑(perto)

PIT E COMBOS

Pit: ←↓→→ + CA
Combo(6): SA, SA, SB, CB, CA, ← + CA
Combo(5): SA, SA, CB, CA, ← + CA (na versão 2.1, causa mais estrago que o Combo(6))
Combo(4): Voadora, Freeze, Voadora, Clone, SA, CA
Combo(3): CA, CA, ← + CA



BABALITY: ↓←← + CA



FRIENDSHIP: CB, RN, RN, ↑